Retrospectiva Street Fighter Alpha/Zero: Renovando o Legado

Introdução

Street Fighter II definiu um gênero, uma plataforma e uma geração, e quando algum jogo chega nesse nível, tudo o que vem depois recebe fortes comparações. Uma continuação seria o esperado, mas como seria esse jogo? Como alguém faz algo novo e mantendo o nível de qualidade do jogo que influenciou todos do mesmo gênero que viriam depois? Respondendo essa dúvida veio um novo Street Fighter, mas não na forma de um Street Fighter III (esse veio depois), e sim na forma de Street Fighter Alpha, ou Street Fighter Zero. Então o que foi esse jogo? Jogos? E o que eles acrescentaram para a franquia? Muito bem, hora de descobrir. Então insira uma ficha, escolha o seu personagem, carregue a sua barra e se junte a mim enquanto eu faço a Retrospectiva Street Fighter Alpha.

Pós SFII (Desenvolvimento de Street Fighter Alpha)

Depois do lançamento de Street Fighter II, cujo sucesso foi estrondoso, havia uma certeza e uma incerteza ao mesmo tempo: a certeza era a de que a série Street Fighter teria um novo jogo, já que o segundo provou ser uma mina de dinheiro que parecia inesgotável. A incerteza era com relação ao sucesso desse novo jogo, pois pelo mesmo motivo, o sucesso de Street Fighter II foi estrondoso, e ficou no ar a dúvida se ele poderia ser replicado. A Capcom focou em realizar alguns relançamentos de Street Fighter II, e em meio a isso entrou uma questão, que foi o modelo da **placa de fliperama da Capcom, a CPS**.
Street Fighter II foi modelado em cima da **CPS1**, e por mais que ela fosse capaz de rodar muito bem jogos muito bons como o dito cujo, Strider e Final Fight, ela era muito suscetível à pirataria, algo que ocorreu com Street Fighter II. Então o plano foi trabalhar num novo modelo, que começou antes mesmo do lançamento de Street Fighter II, em 1990, e se concluiu 18 meses depois. Com uma placa nova, mas com a original ainda circulando no mercado, a tática da Capcom em conseguir vender o novo produto foi oferecer comprar a antiga placa CPS, agora chamada de CPS1, ao vender a nova CPS2. De acordo com o produtor Yoshiki Okamoto, ele teve uma reunião de diretoria, com os relatórios mostrando que por conta dessa postura foi gerado um grande **estoque** de placas antigas dentro da companhia, segundo Okamoto, um estoque com 50 ou 60 mil placas, e na visão da Capcom descartar essas placas seria um desperdício enorme de peças já produzidas, ao ponto de até o pessoal de vendas pedir a ele para fazer alguma coisa, afinal ele produziu Street Fighter II. Então o novo Street Fighter foi feito com as especificações em cima da CPS1 para poder fazer o uso dessas placas estocadas. Mas depois de uma segunda reunião de diretoria, foi decidido que o desenvolvimento do novo Street Fighter seria migrado para a CPS2, já que ela possuía retrocompatibilidade, e o lucro das vendas da CPS2 compensaria o descarte do estoque de CPS1, mas mesmo depois disso, o estoque não foi descartado e ele continuou juntando poeira. Em resumo, isso tornou o esforço de Okamoto em vão, o que

o deixou decepcionado. Por mais que esse golpe baixo tenha acontecido, isso possibilitou uma série de experimentações com o design do jogo. Alguns pontos sobre o desenvolvimento devem ser levados em consideração.

O primeiro deles foi a questão do **prazo**. De acordo com o projetista/planejador **Noritaka Funamizu**, o desenvolvimento do jogo começou logo após a conclusão de Darkstalkers: Night Warriors, e foi dado ao time de desenvolvimento um prazo de apenas três meses para completar um jogo do zero. Nas palavras dele: um prazo absurdo, ao ponto do jogo ficar completo somente depois de seis meses, e membros da sede americana da Capcom ficarem surpresos como o jogo ficou pronto tão rápido.

O segundo ponto foi a questão do **time de desenvolvimento**. O dinheiro de Street Fighter II estava entrando, então novos funcionários apareceram dentro da companhia. O problema era que a maioria, para não dizer a totalidade, não tinha experiência com jogos de luta. À esse time, juntou-se **Hideaki Itsuno**, naquele momento um jovem desenvolvedor que só havia trabalhado em jogos de perguntas e respostas. Quando pego jogando um jogo de luta de uma companhia rival, ele foi indicado para ser o projetista do próximo jogo de luta ao lado de Funamizu, o que segundo o próprio Itsuno foi incrível e aterrorizante ao mesmo: receber uma oportunidade desse tamanho bem cedo em sua carreira, mas ter a responsabilidade de suceder o jogo mais vendido e importante da companhia até aquele ponto. As vantagens dele eram que ele estava em uma alta posição onde só haviam veteranos que não eram tão abertos a novas ideias, e por ele não estar há anos e anos nessa indústria vital, ou seja ele ainda tinha um pouco da perspectiva do jogador, do consumidor, algo que os seus superiores o incentivaram a tirar vantagem. Itsuno mais tarde faria parte da produção de jogos como Star Gladiator, Rival Schools, Capcom vs. SNK, alguns jogos sobre um certo caçador de demônios, jogos que ele credita ter conseguido graças ao seu trabalho em Street Fighter Alpha. Outro membro importante do time foi o artista **Bengus**. Bengus não era estranho a Street Fighter, já que havia trabalhado antes desenhando os personagens do primeiro jogo para uma revista e feito novas artes para a versão Super de Street Fighter II, mas aqui ele desempenhou um papel fundamental em como os personagens seriam representados, algo que abordarei com mais profundidade na parte do design. Ele é parcialmente responsável pelo conceito do que se tornou Street Fighter Alpha, e pelo retorno de personagens de Street Fighter 1, como Birdie e Adon, de forma que suas artes impressionaram os desenvolvedores seniores de Alpha que decidiram criar um jogo em cima desses desenhos conceituais.

O terceiro ponto foi a questão da **acessibilidade do jogo**. Com o tempo, Street Fighter II passou a ser dominado por jogadores muito dedicados, que tomariam controle das máquinas espalhadas pelos bares, shoppings e restaurantes, não dando espaço para novos jogadores ou jogadores menos experientes. O que levou o time a adotar novas mecânicas mais amigáveis para novatos, algo que comentarei mais para frente.

O último ponto, que pode parecer trivial, mas foi o **nome do jogo**. Colocar no título Street Fighter III era visto como tentar replicar o sucesso comercial e o impacto nos fliperamas, nos jogos como um todo, e principalmente nos jogos de luta. Então para tirar a pressão e a expectativa, a tática foi fazer um intermediário: ao invés de continuar a história de onde SFII parou, na linha do tempo o jogo foi colocado entre Street Fighter I e II, servindo de ponte entre os dois. Ao mesmo tempo, o jogo serviria como um novo começo para a série. Vários nomes foram considerados, inicialmente o jogo chamaria “Street Fighter Classic”, por conta da presença dos personagens do primeiro Street Fighter, e por ter as mesmas iniciais do Super Nintendo japonês, o Super Famicom, já que era o console doméstico mais popular em número de vendas e que seria portado para ele, aí mudou para “Street Fighter

Legends”, e finalmente “Street Fighter Zero”, apesar de se passar entre Street 1 e Street 2. Quando o título chegou à sede da Capcom nos Estados Unidos, o pessoal achou que era necessário mudar o título porque soava negativo, como se “0 fosse menor do que 1”, então como a ideia era de dar um novo começo, o título foi trocado para “Street Fighter Alpha”.

Elenco

O **elenco** original de Alpha é bem peculiar. Primeiro porque Alpha tem dez personagens jogáveis, o que ainda que seja um bom número para a época em que ele saiu, é menor se comparado aos 16 personagens de Super Street Fighter II Turbo. Mas ainda que seja menor, ele é bem diverso e faz uma mistura: de Street II voltam Ryu, Ken, Chun-Li e Sagat, apenas quatro, mas aí que vem a mistura; do primeiro Street Fighter veio Adon e Birdie, que não apareceram em Street II, fazendo um resgate excelente às raízes da série; de Final Fight veio Guy e Sodom, tornando os universos das duas séries compartilhados de certa maneira; e Alpha trouxe Nash, que apesar de ser um personagem novo tem a jogabilidade muito parecida com Guile de Street II, e Rose, uma personagem feminina nova em meio a uma predominância de personagens masculinos.
No **modo arcade**, são enfrentados 8 oponentes ao invés de 11 como em Street Fighter II, mas o que diferencia é que cada personagem tem um chefe final diferente, e não somente Bison é o chefe final dessa vez. Também antes da luta, rola um diálogo entre os dois lutadores. Isso é legal porque dá uma dimensão do que esses personagens acham uns dos outros, algo que não foi explorado em Street I e muito pouco em Street II.

Design

Em termos de design, os **personagens** foram abraçados com força por uma estética anime. Isso pode ter sido consequência de duas coisas: um, o sucesso do filme animado de Street Fighter II, tanto que ele é referenciado dentro do jogo no estágio do Japão; e dois, um estilo de arte mais simplificado deixaria o jogo mais leve, logo mais fácil de ser portado. Bengus fez um bom trabalho em refinar a representação dos personagens que Akiman fez em Street Fighter II, aqui esses personagens, em particular Ryu, Ken e Chun-Li estão um pouco diferentes. Por conta do jogo se passar entre Street I e II, aqui eles estão mais jovens do que as suas versões em Street II. Ainda assim, eles continuam bem reconhecíveis. Enquanto que em Street II eles têm uma postura mais sólida e firme, aqui em Alpha eles parecem mais soltos ao mesmo tempo eles estão mais energéticos e mais ágeis. Bengus também deu aos personagens mais expressão na emoções (Chun-Li e Nash são bons exemplos), fazendo deles mais massivos (Bison é um bom exemplo), com uma silhueta bem única, e uma paleta de cores bem distinta de Street Fighter II, ao mesmo tempo bem reconhecível e bem saturada (Sagat e Ken). Ele também pegou visuais simples, como os dos personagens de Street Fighter I e Final Fight, e fez com eles ficassem mais caracterizados e estilosos. Um detalhe muito bom foi que antes de cada luta agora os personagens tem uma pequena introdução, o que dá a eles um pouco mais de caracterização frente a um novo oponente e prestes a começar uma batalha. Parece bobo, mas tal qual as interações na batalha final, isso torna os personagens muito mais personagens do que só uma caixa com um conjunto de funções.
A condição dos **cenários** também mudou. Houve uma redução no número de cenários, se em Street II eles representavam um ambiente de cada personagem, Alpha tem uma

quantidade menor de países que se repetem para os personagens, não necessariamente representando o país de origem do personagem que pertence àquele estágio. Mas um ponto positivo foi que conseguiram deixar esses cenários bem diversos, ao dar fases do dia para eles. As fases do dia também interferem nos npcs presentes no fundo, quando os cenários estão mais de manhã, os observadores tendem a ter a postura de estarem se preparando para começar o dia, de tarde estão se entretendo ou se preparando para retornar para casa, e à noite, os cenários estão muito vazios e calmos geralmente.

Em termos de **trilha sonora**, os personagens que retornaram de Street Fighter II, que tinham seus temas limitados a CPS1, receberam um arranjo novo com maior qualidade da CPS2. Os personagens de Street Fighter I receberam novos temas, os personagens de Final Fight receberam arranjos de músicas do jogo e os personagens novos receberam músicas novas, obviamente. No caso das faixas de Street II, elas não substituem as originais, mas são muito boas e se sobressaem como boas versões. Para os personagens de Street I, por serem músicas novas em um jogo mais recente acabam apagando os temas originais, e tem um bom ritmo. Para os personagens de Final Fight, essas músicas, ainda que não tenham sido compostas para esses personagens, estando mais relacionadas às fases do jogo, para quem nunca escutou as faixas originais os arranjos combinam bastante com os personagens. E sobre os personagens novos e as outras músicas novas para a seleção de personagem, as músicas dos personagens são boas e combinam com os personagens, mas as músicas restantes são boas mas não tão marcantes se comparadas com as de Street Fighter II.

Jogabilidade

Como mencionado anteriormente, no momento em que Alpha saiu, Street Fighter II já estava dominado por jogadores experientes, que passariam horas ocupando os gabinetes e impedindo jogadores iniciantes de sequer tentar o jogo sem ser destruído. Por conta disso, algumas mecânicas novas foram introduzidas.

Começando pelo **bloqueio**, agora é possível bloquear durante os saltos, desde que em meio ao ar nenhum golpe seja executado. A única coisa que passa pelo bloqueio aéreo são agarrões aéreos que somente alguns personagens possuem. Isso de fato ajuda jogadores menos experientes, desde que eles não fiquem farofando no controle, do contrário a novidade não vai ajudar muito.

Alpha retornou com a **barra de super** de Super Turbo, mas enquanto lá ela era única servia apenas para executar um super combo, aqui ela é segmentada em três partes e desempenha também outra função.

Na parte da defesa, foi acrescentado o **Alpha Counter**: enquanto estiver defendendo de um ataque e caso tenha um segmento da barra de super, ao bloquear e logo executar um quarto trás baixo e soco ou chute dependendo do personagem, um golpe imbloqueável será executado, colocando o oponente no chão. É uma mecânica muito boa contra oponentes muito focados na ofensiva, ainda que seja um pouco difícil de mestrar sem um pouco de prática.

Uma coisa que era muito roubada nas primeiras versões de Street II era o **agarrão**, que podia ser executado em uma distância absurda e privilegiando um dos lados por alguns milissegundos de diferença. Alpha incorporou o **Tech Bônus** de Super Turbo quando o oponente que perdeu a disputa de agarrões era recompensado com menos dano e caindo no chão em pé, assim ficando menos roubado, e ainda adicionou o rolamento após o agarrão, que é útil para evitar de ficar preso em cantos.

Retornando com a barra de super vieram os **Super Combos**. Em Super Turbo cada personagem tinha o seu único. Aqui em Alpha, cada personagem possui pelo menos dois super combos, e dependendo do gasto da barra de super, eles podem causar mais dano. A quantidade de botões de ataque do especial pressionados define quantos segmentos da barra serão utilizados. Um botão de ataque utiliza um segmento, dois botões usam duas e três botões usam três, ou seja, a barra cheia. Quanto mais segmentos usados, mais dano o Super Combo causa, proporcionalmente a barra de super não enche tão facilmente, então é importante gerenciar bem para não ficar sem recursos. Os novos super combos são muito bons, e é sempre uma delícia executá-los com a barra cheia.

Para deixar as coisas ainda mais fáceis, Alpha trouxe os **Chain Combos**. Similar aos cancelamentos de animação em Street II, onde lá ao executar um golpe normal com sucesso seria possível interromper o resto da animação para executar um especial, aqui funciona da mesma forma, só que o cancelamento agora funciona com golpes normais. A regra é que sejam sempre subindo o nível de força: golpes leves podem ser cancelados em golpes médios ou fortes, e médios em fortes, mas nunca de forma decrescente: médios não cancelam em leves, fortes não cancelam em médios ou leves. Isso permite que os personagens causem muito mais dano e de forma muito mais acessível.

Uma mecânica nova, mas que não afeta o jogo em si, mas o meta jogo, é a **provocação**. Em meio a batalha, cada personagem pode utilizar uma provocação por rodada. O intuito é esse mesmo: provocar, não tem vantagem em batalha ou dá alguma propriedade extra, é apenas uma animação que deixa o jogador vulnerável por alguns segundos. Quando usado, a mensagem para o oponente é que eu posso ficar nesse estado bastante exposto e ainda assim eu vou vencer, estou dizendo ao meu oponente que eu não tenho medo.

Ainda como **personagens secretos**, existe M. Bison, o chefe final de Street Fighter II, agora com um visual bem inspirado na animação de Street II; Akuma, dessa vez um pouco menos quebrado do que a sua estreia em Super Turbo; e o terceiro tem uma história em volta, e para isso é preciso voltar um pouco no tempo: o diretor do primeiro Street Fighter, Takashi Nishiyama, deixou a Capcom e se juntou a companhia rival SNK. Na SNK, ele começou a desenvolver um jogo de luta inspirado no primeiro Street Fighter. Esse jogo se tornou Fatal Fury: King of Fighters, saindo em novembro de 1991. Por ter saído depois de Street Fighter II, na época Fatal Fury foi visto como um clone tentando surfar no sucesso do seu concorrente, e isso aumentou a tensão entre as duas companhias, na parte administrativa. De acordo com o próprio Nishiyama, os desenvolvedores de ambas empresas não tinham rivalidade, muito pelo contrário, tinham uma boa relação, ao ponto de saírem para jantar juntos depois do expediente. O companheirismo é tão grande que enquanto trabalhava na SNK Nishiyama desenhou Ryo Sakazaki de Art of Fighting como uma homenagem a Ryu de Street Fighter. Do lado da Capcom, Akiman desenhou essa arte de Sagat. Como pode ver, ele usou como referência o visual de Ryo Sakazaki misturado com o de Robert Garcia para fazer o oponente derrotado, o que, de acordo com o próprio Akiman, foi apenas para dar a quem estivesse vendo um sentimento de “Você é o próximo”. Entretanto, essa arte não foi vista como uma referência apenas, essa arte foi vista como uma provocação da Capcom direcionada a SNK. Possivelmente essa foi também a interpretação que o artista que redesenhou esse personagem sem nome e o transformou no último personagem secreto: Dan Hibiki. Se Akuma é uma versão turbinada de Ryu e Ken, Dan é a versão mais fraca, com projéteis de curto alcance, voadoras com início demorado e super combos com alcance reduzido. Apesar da falta de força e técnica, Dan sempre demonstra uma atitude arrogante, provocando os seus adversários.

Visão Geral

Quando olhando o todo de Street Fighter Alpha, nota-se que existem muitas ideias interessantes no jogo: trazer personagens de Street I, trazer personagens de Final Fight, adicionar mecânicas defensiva e colocar a história do jogo entre Street I e Street II. Muita coisa foi experimental, por consequência muita coisa era incerta se emplacaria ou não. Jogar Street Fighter Alpha é uma experiência muito boa, mas por conta do prazo apertado, faltou um pouco de polimento para tornar a experiência plena. E rapaz, esse polimento veio em seguida.

Alpha 2

Alpha 2 foi quando a coisa ficou séria. Enquanto Warrior's Dreams tinha um elenco sólido, mas menor do que Super Turbo por três personagens, mesmo se contar os secretos, Alpha 2 tornou os secretos liberados desde o começo e acrescentou mais cinco personagens, ficando com um total de 18 personagens. retornou Dhalsim e Zangief de Street II, retornou Gen de Street 1, tornou Rolento de Final Fight jogável e trouxe Sakura, a fã do Ryu. Todo o **design** foi melhorado, desde o mapa visto no modo arcade, passando pela interface de batalha, indo até a tela de seleção. Cada personagem recebeu um cenário único, e todos muito mais vivos que os de Alpha 1, e eles contam com pontas, como o cenário de Dan em Hong Kong possui Fei Long de Super II ao fundo, e o cenário de Guy possui vários personagens de Final Fight.

As **músicas** também foram remixadas, tanto os temas de personagens já presentes em Alpha 1, como as músicas de jogo (como a de seleção, tema de vitória, continuar e jingles de batalha). E esses remixes, de todas as faixas sem exceção são melhores que os de Alpha 1.

Os Chain Combos foram removidos, e no lugar dele vieram os **Custom Combos**. A ativação, caso tenha ao menos um segmento da barra, para todos os personagens é simples: basta apertar dois socos e um chute ou dois chutes e um soco, e um estado de frenesi toma conta do personagem, o forçando sempre a ir para frente. Nesse estado, ele tem recuperação de golpes quase que instantânea, golpes especiais não tem que ser carregados e tem baixo recuo. Se executado próximo ao oponente, o Custom Combo causa contusão caso o oponente não esteja defendendo, permitindo uma sucessão imediata, o que torna a mecânica, na teoria, bem apelativa. Contudo, ela drena por completo a barra de super e não é possível defender em meio a esse estado. Custom Combos são uma forma mais livre dos Chain Combos de Alpha 1, mais acessíveis e que podem causar muito dano se bem utilizados, mas requerem estratégia por deixarem o usuário muito exposto, e ao final dele sem recursos.

No **modo arcade**, Alpha 2 manteve os 8 personagens, mas os três últimos agora são fixos para cada personagem. Infelizmente só há interação entre os personagens no último estágio, mas pelo menos elas são mais longas que as do primeiro jogo. Além de um chefe final único, existe ainda uma **luta secreta** para cada personagem. Para que essa luta aconteça, é necessário não perder nenhum round, e ter cinco finalizações com Super Combo ou Custom Combo. O bom é que essa luta extra não é uma luta vazia, mas assim como no chefe final, rola um diálogo entre os lutadores, o que contribui para formar a relação entre eles.

De quebra, ainda o jogo possui uma versão turbinada de Akuma como chefe secreto, o **Shin Akuma**. Akuma por si só já é bem forte, Shin Akuma não é só forte, é roubado. Ele causa dano absurdo, tanto os golpes normais quanto os super combos, é rápido, portanto consegue golpes com muito mais agilidade e tem uma recuperação praticamente instantânea. Se o jogador é derrotado, Shin Akuma não retorna, sendo um evento único.

O jogo também possui algumas versões secretas de personagens. A primeira delas é o **Evil Ryu** que originalmente era um personagem do mangá de Street Fighter Alpha escrito por Masahiko Nakahira. O conceito ficou interessante e foi levado para o jogo, onde essa versão de Ryu é tomada pelo Satsui no Hado, logo possui algumas habilidades de Akuma. Outra versão secreta são as **versões EX** de Dhalsim e Zangief. Essas versões são idênticas às de Street II, ou seja causam bastante dano, mas não tem acesso a barra de super. São mais um segredo mesmo do que versões interessantes de se jogar. Outra versão é a de **Chun-Li só que com a roupa de Street II**. Além da aparência, a execução de alguns golpes foi alterada para parecer mais com a versão de Street II, e de quebra o visual dos encerramentos muda se você escolher essa roupa, um detalhe bobo, mas muito legal.

No Japão e em alguns territórios, Alpha 2 teve uma revisão chamada **Zero 2 Alpha**, no ocidente anos depois ficou conhecida como **Alpha 2 Gold**. Essa versão remixou as faixas de músicas do jogo, e são excelentes remixes. As versões EX que antes eram restritas à Dhalsim e Zangief, agora foram estendidas à Ryu, Ken, Chun-Li, Sagat e Bison.

Alpha 1 é muito bom, mas Alpha 2 parece o refinamento perfeito da receita maluca que o jogo precisava. O jogo tinha uma forma excelente e quase ficou assim desse jeito, o que era muito bom, mas um tempo depois houve mais uma revisão.

Alpha 3

Depois de Alpha 2 e a continuação oficial que é assunto de outro vídeo, veio Street Fighter Alpha 3. Alpha 3 foi além e adicionou mais **personagens**: os veteranos de Street II Cammy (que era uma personagem secreta na revisão Alpha 2 Gold), E. Honda, Blanka e Vega; as novatas Rainbow Mika, uma lutadora profissional de wrestling, e Karin, a rival de Sakura que surgiu no mangá Sakura Ganbaru, sendo levada para os jogos; e finalmente Cody, outro personagem jogável de Final Fight, agora com um visual bem diferente.

No **design**, surgiram novas artes para as telas de seleção, de versus e de vitória. Os personagens receberam mais uma vez cenários novos, muito bonitos e bem diferentes dos de Alpha 2 e Street II, mas eles não são tão vivos porque a maioria dos objetos e pessoas neles são estáticos. Os **efeitos sonoros** de todos os personagens foram refeitos, com uma qualidade melhor. As **faixas de músicas** também foram refeitas, não remixando os temas de Alpha 1, 2 ou de Street II. Por mais que não sejam ruins, elas não são marcantes como as dos jogos anteriores.

No aspecto mecânicas, o jogo trouxe a **barra de guarda**. Antes era possível bloquear infinitamente, agora, para bloquear mesmo ataques normais custam um pedaço dessa barra. Se a barra chegar a zero, o jogador fica exposto por um tempo grande, e depois a barra se regenera, mas com uma quantidade menor, o que força o jogador a balancear o tempo ofensivo com o tempo defensivo. (As barras voltam ao tamanho normal na próxima rodada).

Uma mecânica que retornou de Super II Turbo foram os **ataques de proximidade**. Quando ataques normais são executados, a animação e o tipo de golpe variam de acordo com a

distância entre o personagem e o oponente. Alpha 1 removeu e isso se manteve em Alpha 2. Aqui em Alpha 3 isso foi colocado de volta, mas eu não sou muito fã dessa mecânica porque é muito difícil saber quando um ataque é alterado ou não.
Os **Alpha counters** tiveram a execução simplificada, e ainda causam dano moderado, mas agora eles consomem um pedaço da barra de guarda. Eu não vou mentir, eu sempre esqueço que essa mecânica existe.
Agarrões não são mais feitos com botões médios ou fortes próximos ao oponente, agora são feitos com o apertar de dois socos ou dois chutes. Por conta dessa nova entrada, o comando pode ser feito em qualquer distância, mas como funciona apenas quando o oponente está próximo, apenas vai gerar uma animação que deixa o jogador exposto. Em Alpha 3 todos os personagens podem agarrar no ar, algo que antes ficava restrito a alguns personagens.
A maior adição de Alpha talvez seja a inclusão dos **ISMos**. Ismos são os estilos de luta do jogo que alteram a jogabilidade do personagem dependendo do estilo escolhido. O primeiro deles e sendo o padrão é o A-Ism (ou Z-Ism na versão japonesa), que deixa a jogabilidade mais parecia com Alpha 2: Dano padrão, possibilidade de bloquear no ar, recuperação rápida no chão, **barra de super** segmentada em três partes e carrega com velocidade razoável, acesso aos Alpha-Counters custando uma parte da barra de guarda e de super, e acesso a múltiplos Super golpes que dependendo da força do botão apertado usa uma quantidade diferente de barra: golpes leves consomem 1 terço, golpes médio consomem 2 terços e golpes forte consomem a barra inteira. Esse sempre foi o meu estilo preferido por conta do acesso aos vários super combos e por deixar a paleta de cores do personagem de forma padrão.
O segundo deles é o V-Ism, que torna os ataques mais semelhantes ao Alpha 2, só que com suas particularidades: O dano causado é reduzido a 20%; dá acesso a guarda aérea; dá acesso à recuperação no chão; ao invés da barra de super tradicional e os super combos, há uma barra de super segmentada em duas partes cada uma com 50% que preenche bem mais rápido e pode ser usada para os Custom Combos de Alpha 2, só que aqui eles são mais lentos e não travam o oponente quando estourados de perto e nem forçam o jogador a só andar rápido para frente, aqui em Alpha 3 a forma é bem mais livre; dá acesso aos Alpha Counters, mas eles consomem 50% da barra ao invés de um terço.
E por último o X-Ism, que deixa o personagem com a jogabilidade parecida com a de Super II Turbo (o nome X é referente ao nome japonês de Super Turbo: Super Street Fighter II X): o dano provocado é 20% maior; a barra de guarda é maior que os outros dois estilos, por conta de Super Turbo ter defesa ilimitada; a barra de super é única e ela enche de forma bem lenta; e cada personagem tem acesso a apenas um super combo e ela serve apenas a esse propósito; não há Alpha Counters; não há recuperação no chão; não há defesa em meio ao ar; e os personagens tomam 20% de dano a mais.
No **modo arcade**, agora são 10 lutas, e cada personagem possui dois rivais, um enfrentado na quinta batalha, e um enfrentado na nona luta antes do chefe final, que é Bison para todos os personagens com a exceção dele mesmo que é Ryu. Em todas essas três batalhas ocorrem interações únicas, antes e em alguns casos depois da batalha ser concluída, algo que novamente avança muito além na relação que cada personagem possui com o outro, e dessa vez acrescenta uma relação com o chefe final. Em certas batalhas ainda ocorrem uma introdução especial entre os personagens, o que é muito legal, e infelizmente este extra não se estende a todos os personagens. Alguns personagens ainda são forçados a enfrentar ou Balrog ou Juni com Juli antes de enfrentar Bison, o que é bem esquisito, mas tudo bem. Uma coisa interessante é que se o jogador chegar ao chefe final,

o continue é desabilitado e se o jogador perder, o final de Bison é ativado, interagindo com o personagem selecionado. Isso é interessante, mas o problema é que é duro não poder enfrentar o chefe novamente de novo. Esse detalhe seria mais interessante se o jogador não selecionasse continue ao invés de forçar o jogador a passar por outra rota inteira para ver o final do personagem. Talvez esse tenha sido o fator que me distanciou de Alpha 3 se comparado com Alpha 2.

Os **encerramentos** também foram alterados e além do conjunto de imagens estáticas, agora existem também algumas animações dos personagens durante eles, o que pode parecer esquisito, mas tem o seu charme. O problema é que várias dessas animações são recicladas das animações em jogo, e as imagens estáticas repetem de um final para o outro. O que salva são os textos, que conseguem deixar cada final mais único.

Ainda como **secretos** tem Juni e Juli, duas membros do grupo de elite da Shadaloo as Dolls, e Balrog de Street Fighter II também é um personagem secreto. Infelizmente eles não possuem nem artes próprias nem encerramento próprio, se selecionados as informações apresentadas serão as de Bison.

Além de todo esse conteúdo extra, quando Alpha 3 saiu para os **consoles domésticos**, Juli, Juni e Balrog podiam ser selecionados de imediato sem o uso de códigos, e de quebra trouxeram Guile, Fei Long, T. Hawk e Dee Jay de Super Street II, e Evil Ryu e Shin Akuma de Alpha 2. E mais tarde, versões do jogo para consoles portáteis trariam Yun de Street III, Maki de Final Fight 2, Eagle de Street I e Ingrid de Capcom Fighting Evolution.

Enquanto que Alpha 2 parecia uma versão aprimorada de Alpha 1, Alpha 3 parece um jogo bem diferente, com mais conteúdo mas não necessariamente melhor. Mesmo depois de anos após o lançamento das duas versões existem debates entre os fãs sobre qual versão é a definitiva da sub-série Alpha. Minha opinião sobre isso: ainda que eu prefira muito Alpha 2 por ser a versão que eu mais joguei e por causa das músicas e dos cenários, é inegável que Alpha 3 possui um elenco maior e mais diversidade na jogabilidade.

Conclusão

Quando observa-se o todo, é interessante ver o que essa subsérie fez com a série como um todo. Alpha não teve o mesmo impacto comercial que Street Fighter II teve, ainda que no seu total de vendas não seja conhecido publicamente, em teoria foi sólido. Alpha só no PS1 vendeu 1 milhão de unidades, um número bom se considerar que era a terceira versão de um jogo, e a versão Alpha 3 Max do PSP vendeu 400 mil unidades, um número alto ainda mais para uma versão portátil de um jogo que saiu há quase dez anos atrás.

Em termos técnicos a sub-série não explorou ao máximo o potencial da placa de fliperama, ou dos consoles da época para os quais ela foi portada, mas trouxe personagens muito interessantes, algumas mecânicas diferenciadas e um visual anime muito estiloso.

No aspecto criativo foi um passo adiante firme em relação ao seu antecessor. O jogo fez uma conexão firme entre Street Fighter II e Street Fighter I, que até o lançamento de Alpha 1 parecia ter sido esquecido, e integrou a série Final Fight à série Street Fighter de uma forma que até Street Fighter V é possível ver essa ligação de pé. No fim das contas, Alpha deixou uma boa impressão no grande público, nos críticos e nos fãs, mantendo a série viva e fresca na cabeça das pessoas, o que direciona para o próximo jogo ou a próxima sub-série da franquia Street Fighter.